

*psychological features of parties involved into such cases, as well as the psychological features of proof adducing in the relevant proceedings are determined. We have determined that the parties in the cases of deprivation of parental rights are in a non-constructive conflict and, as a rule, resort to morally condemned methods of struggle. Thus, a moral conflict is built upon an initial conflict and, psychologically traumatic means in interactions are used. The goal of forensic psychological examination in the cases of deprivation of parental rights is to establish the psychological compatibility of children with each parent and the parents' ability to ensure proper upbringing of their child.*

**Key words:** *deprivation of parental rights, psychological aspects of the proceedings, psychological characteristics of case participants, psychological features of proof adducing, forensic psychological examination, parents' ability to provide proper upbringing.*

#### **Відомості про автора**

**Бичкова Світлана Сергіївна**, аспірант кафедри юридичної психології Національної академії внутрішніх справ, м. Київ, Україна

**Bychkova, Svitlana Serhiivna**, post-graduate student of the Department of Legal Psychology, the National Academy of Internal Affairs, Kyiv, Ukraine

**E-mail:** [civilkafedra@gmail.com](mailto:civilkafedra@gmail.com)

**УДК 159.929 (45)**

**Бондар Л.В., Проскурка Н.М., Бойченко М.М.**

#### **КОПІНГ-СТРАТЕГІЇ ГЕЙМЕРІВ ДОРОСЛОГО ВІКУ**

**Бондар Л.В., Проскурка Н.М., Бойченко М.М. Копінг-стратегії геймерів дорослого віку.** У статті висвітлено особливості копінг-стратегій геймерів дорослого віку. Представлено уточнення терміну копінг-стратегій, вивчення зв'язку копінг-стратегій та механізмів психологічного захисту, а також виявлення детермінант, що впливають на їх вибір. Так, основними особистісними детермінантами вибору копінг-стратегій було визначено наступні показники: «Я»-концепція, емоційний інтелект, вік, стать та ґендер, соціальна компетентність, приналежність до малих та великих соціальних груп, отриманий соціальний досвід. До

психологічного дослідження прояву копінг-стратегій геймерів дорослого віку було залучено геймерів MMORPG «Perfect World».

**Ключові слова:** геймер, захисні механізми, компенсація, проекція, дорослість, копінг, копінг-стратегія, стрес.

**Бондар Л.В., Проскурка Н.Н., Бойченко Н.М. Копінг-стратегії геймерів зростлого віку.** Стаття присвячена особливостям копінг-стратегій геймерів зростлого віку. Представлено уточнення терміна копінг-стратегій, изучение связи копінг-стратегій и механізмів психологічної захисти, а также детермінант, впливаючих на их вибор. Так, основними личностными детермінантами вибора копінг-стратегій були названі следующие показателі: «Я»-концепція, емоціональний інтелект, вік, пол и гендер, соціальна компетентність, принадлежність к малым и большим соціальним групам, полученний соціальний опит. К психологічному исследованию проявления копінг-стратегій геймерів зростлого віку были привлечены геймеры MMORPG «Perfect World».

**Ключевые слова:** геймер, защитные механизмы, компенсація, проекція, зростлість, копінг, копінг-стратегія, стресс.

**Постановка проблеми.** Сучасний світ нерозривно пов'язаний з новими інформаційними технологіями, що трансформують весь соціальний простір, вбудовуються в процес соціалізації практично на всіх його етапах, а їх активне використання стає для людини новим способом опосередкування всієї системи своїх уявлень і переживань. У цьому процесі глобальної трансформації культурно-історичного розвитку людини під впливом нових інформаційних технологій постає питання про те, як змінюються в зв'язку з цим механізми пристосування особистості до важких життєвих ситуацій, при цьому особлива увага надається копінг-стратегіям, що виступають адаптивними засобами, що допомагають вирішити означені психологічні запити.

У зв'язку зі стрімким розвитком не лише інформаційних технологій, а й ролі ігрової індустрії в житті людини, виникає нова соціальна група – геймери. Проте, сучасні психологічні дослідження, вивчаючи в

більшості своїй проблему ігрової адикції, недостатньо висвітлюють проблематику особистісних характеристик геймерів, зокрема копінг-стратегій дорослих осіб.

**Аналіз останніх досліджень та публікацій.** Проблема використання копінг-стратегій як адаптивних механізмів особистості активно досліджується психологами всього наукового світу. Дослідженням даного питання в різні часи серед зарубіжних дослідників займалися такі вчені, як Н. Хаан, Р. Лазарус, С. Фолкман, Дж. Амірхан, К. Хорні, Ч. Карвер, С. Ченг, а також російські та вітчизняні: Є. Чехлатий, Б. Карвасарський, О. Ісаєва, Т. Гордєєва, О. Расказова, Т. Крюкова, Г. Коритова, Т. Данилова. Проблему детального вивчення психологічних особливостей геймерів порушували такі зарубіжні дослідники як, Дж. Фенг, М. Д. Гріффітс, Т. Квандт, С. Грін, Д. Бавільєр, Р. Вей, Дж. Бек, М. Уейд, А. Сакамото, а також російські: А. Аветисова, О. Войсунський, Н. Богачева, С. Білозеров, І. Бурлакова, Л. Черемошкіна та Н. Нікішина.

О. Ісаєва визначає копінг як певну стратегію дій, що вживає особистість в ситуаціях психологічного дискомфорту, який виникає у зв'язку з фізичні, особистісні або соціальні чинники і здійснюється в когнітивній, афективній та поведінковій сферах функціонування, що призводять до успішної або менш успішної адаптації [3].

Сучасні дослідники дотримуються єдиної класифікації копінг-стратегій: 1) копінг-стратегії, що впливають на ситуації; 2) когнітивні стратегії, що направлені на переоцінку ситуації; 3) зусилля, направлені на зменшення емоційної напруги [4]. Окрім того, було встановлено, що факторами, що впливають на вибір копінг-стратегій, виступають як особливості ситуації й те, як сприймається контроль над нею, так і особистісні характеристики [6]. Виділяють наступні детермінанти вибору копінг-стратегій: Я-концепція, емоційний інтелект, локус контролю, рівень тривожності; вік, стать та ґендер; соціальна компетентність, приналежність до малих та великих соціальних груп, соціальний досвід отриманий в сім'ї, школі, соціальні ролі.

На сьогоднішній день зростає кількість досліджень, присвячених вивченню геймерів. Так, було виділено основні напрямки висвітлення даної проблематики: дослідження комп'ютерної ігрової залежності та причин її виникнення [8]; дослідження зв'язку ігрового насилля з

агресивною поведінкою у реальності [2; 5]; дослідження когнітивних функцій геймерів: уваги [11], пам'яті [9], просторового та стратегічного мислення [10]; дослідження особливостей мотивації геймерів, структури соціальних відносин всередині ігрового процесу та використання рольових ігор як вид самотерапії та паліативної допомоги [1].

Водночас, особливої уваги потребує вивчення особливостей копінг-стратегій геймерів дорослого віку, адже це питання не отримало належного висвітлення у наукових працях.

**Мета статті** полягає у висвітленні результатів дослідження особливостей копінг-стратегій геймерів дорослого віку.

**Постановка завдання.** У нашому дослідженні вимірювання як ситуаційних копінг-стратегій, так і стратегій особистісних стилів реагування у різних сферах психічної діяльності було здійснено за допомогою методик «COPE» К. Карвера, М. Шейера та Дж. Вейнтрауба (в адаптації О. Расказової, Т. Гордєєвої і Є. Осіна) та методики Р. Лазаруса. Діагностику механізмів психологічного захисту здійснено за допомогою методики «LSI» Плутчика-Келлермана-Конте. Для дослідження соціально-психологічних чинників, що впливають на вибір копінг-стратегій геймерів дорослого віку, нами було проведено анкетування. Анкета складається з 5 закритих запитань стосовно професійної зайнятості, рівня освіти, стажу гри, сфери зайнятості та сімейного стану. Статистично-математична обробка даних здійснювалась за допомогою програми SPSS 23.0.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Психологічний захист визначають як одну з форм психічних регулятивних механізмів, що використовуються, коли особистість не може адекватно оцінити відчуття фрустрації, що викликано зовнішнім або внутрішнім конфліктом, не може з'ясувати справжні чинники, що викликають дане відчуття та успішно впоратися зі стресом. В свою чергу копінг являє собою більш досконалий, ніж психологічний захист, механізм гармонізації взаємодії суб'єкта з екстремальною ситуацією, що заснований на свідомому, довільному встановленні ним бажаної рівноваги з оточуючим світом.

Таким чином, об'єднання захисних механізмів і копінг-механізмів в цілісну систему психологічної адаптації особистості є доцільним, так як механізми пристосування особистості до стресових і інших

життєвих ситуацій надзвичайно різноманітні - від активних, гнучких і конструктивних копінг-стратегій, до пасивних, ригідних і дезадаптивних механізмів психологічного захисту.

На вибір копінг-поведінки впливають багато особистісних факторів, тому проведений теоретичний аналіз психологічних особливостей осіб, що захоплюються комп'ютерними іграми показує, що в даній категорії людей є певні характерні для них особливості, наприклад, Ю. Шведчикова, порівнюючи в своїх дослідженнях емоційний інтелект осіб з низькою та високою ігровою активністю, вказує, що люди з низькою ігровою активністю більш чуйні до переживань інших, більш схильні до співпереживання, а геймерам, в свою чергу, притаманна менша емпатійність, чутливість в реальних відносинах між людьми. Вона пов'язує це з тим, що у геймерів навички безпосередньої соціальної взаємодії поступово перестають розвиватися або погіршуються [7].

Відповідно до поставленої задачі, вивчення особливостей копінг-стратегій геймерів дорослого віку було організоване та проведено за участю геймерів MMORPG (англ. Massively multiplayer online role-playing game, Масова багатокористувацька онлайн роліва гра) «Perfect World». У дослідженні взяло участь 40 респондентів віком від 28 до 47 років, із них 45% жіночої статі та 55% чоловічої статі.

Методика дослідження копінг-стратегій Р. Лазаруса дала нам змогу визначити способи подолання труднощів у різних сферах психічної діяльності. Опитувальник складається з 50 тверджень, згрупованих у 8 шкал: конфронтація, дистанціювання, самоконтроль, пошук соціальної підтримки, прийняття відповідальності, втеча-уникнення, планування, позитивна переоцінка.

Методика діагностики ситуаційних копінг-стратегій «COPE» К. Карвера, М. Шейера та Дж. Вейнтрауба (в адаптації О. Расказової, Т. Гордєєвої і Є. Осіна) направлена на вимірювання як ситуаційних копінг-стратегій, так і стратегій особистісних стилів реагування. Опитувальник складається з 60 пунктів, об'єднаних в 15 шкал (позитивне переформулювання та особистісний ріст, уявний відхід від проблеми, концентрація на емоціях та активний їх прояв, використання інструментальної соціальної підтримки, активний копінг, заперечення, звернення до релігії, гумор, поведінковий відхід від

проблеми, стримування, використання емоційної соціальної підтримки, використання «заспокійливих», прийняття, пригнічення конкуруючої діяльності, планування.

Методика діагностики механізмів психологічного захисту «LSI» Плутчика-Келлермана-Конте була використана нами з метою діагностики механізмів психологічного захисту «Его». Вимірюються вісім видів захисних механізмів: витіснення, заперечення, заміщення, компенсація, реактивне утворення, проєкція, інтелектуалізація (раціоналізація) і регресія.

Відповідно до отриманих результатів анкетування було встановлено соціально-психологічні особливості, характерні для даної вибірки геймерів.

Таким чином, 47,5% респондентів (35% чоловіків та 12,5% жінок) мають ігровий стаж від 5 до 9 років, 27,5% геймерів (7,5% чоловіків/20% жінок) мають стаж від 3 до 4 років, в свою чергу стаж 10 і більше років мають 17,5% респондентів (12,5% чоловіків/5% жінок) та 7,5% (лише жінки) – від 1 до 2 років. Можна зробити припущення, що чоловіки більше часу присвячують іграм та більш схильні до даного виду дозвілля.

Окрім того, 72,5% гравців мають вищу освіту, в свою чергу у 20% середню професійну, а в 7,5% – лише повна середня освіта, що дає змогу говорити про високий рівень освіченості серед геймерів. Також, 35% респондентів вказали, що на даний момент перебувають у шлюбі, 27,5% відповіли, що перебувають у відносинах, 12,5% – розлучені, а 25% не перебувають у відносинах.

За результатами анкетування професійної зайнятості було встановлено, що 47% респондентів мають повну зайнятість, у 23% неповна зайнятість, в інших 23% головною виступає учбова діяльність та 7% опитаних не працюють. Стосовно сфери своєї діяльності – до соціальної сфери зайнятості себе відносить 41% гравців, до економічної сфери – 35% геймерів, а до ІТ сфери – лише 24%, що суперечить стереотипним уявленням, що в комп'ютерні ігри грають переважно представники ІТ спеціальностей.

Результати дослідження, отримані за методикою діагностики копінг-стратегій Р. Лазаруса, представлено в таблиці 1.

**Таблиця 1 Середні значення прояву копінг-стратегій геймерів за методикою Р. Лазаруса**

Копінг-стратегії	Середні значення (бали)
Втеча-уникнення	56
Конфронтація	54,1
Дистанціювання	53,6
Пошук соціальної підтримки	51
Позитивна переоцінка	49,7
Планування	47,7
Самоконтроль	47,6
Прийняття відповідальності	44,7

Отже, як видно з табл. 1, за результатами дослідження рівня вираженості копінг-стратегій за методикою Р. Лазаруса геймери у виборі копінгів для подолання дезадаптивних ситуацій найбільше надають перевагу таким стратегіям, як втеча-уникнення, конфронтація, дистанціювання та пошук соціальної підтримки. Менше ними використовуються стратегії самоконтролю, прийняття відповідальності, планування та позитивної переоцінки.

Можна зробити припущення, що саме використання стратегії «втеча-уникнення» дає геймерам змогу на короткий час знизити емоційний дискомфорт, оскільки втеча у світ гри дає змогу відволіктися від проблем реального світу, проте, на нашу думку, такі геймери будуть використовувати дану стратегію і в ігровому світі, адже вони будуть проектувати на нього свою реальну поведінку.

Сутність стратегії «конфронтація» полягає в імпульсивному, негативно забарвленому реагуванні на проблемну ситуацію. Варто зазначити, що позитивною її стороною є можливість активного реагування на труднощі та стресогенний вплив. Конфронтаційна поведінка геймерів найчастіше приймає вигляд вербальної агресії або деструктивних дій направлених на об'єкт, що викликає емоційну напругу.

В свою чергу, стратегія «дистанціювання» полягає в спробах знизити негативні переживання за рахунок суб'єктивного зменшення значущості проблеми, що викликає даний стан; механізм дії даної копінг-стратегії подібний до психологічного захисту інтелектуалізації/раціоналізації.

Стратегія «пошуку соціальної підтримки» полягає у вирішенні проблеми за допомогою зовнішніх, соціальних ресурсів: пошук

інформаційної, емоційної підтримки або конкретної допомоги у вирішенні ситуації. Негативною стороною частого застосування даної стратегії є можливість формування залежної позиції або надмірних очікувань по відношенню до інших.

Таким чином, можна зробити висновок, що в системі копінг-стратегій геймерів найбільшу роль відіграють копінги, що мають деструктивний та дезадаптивний вплив на особистість.

Подальше вивчення особливостей копінг-стратегій геймерів проводилось за допомогою методики діагностики ситуаційних копінг-стратегій «COPE» К. Карвера, М. Шейера та Дж. Вейнтрауба (в адаптації О. Расказової, Т. Гордєєвої і Є. Осіна), отримані результати представлені в таблиці 2.

**Таблиця 2** Результати дослідження прояву ситуаційних копінг-стратегій геймерів за методикою «COPE» К. Карвера, М. Шейера та Дж. Вейнтрауба (в адаптації О. Расказової, Т. Гордєєвої і Є. Осіна)

№ Фактору	Копінг-стратегії	Середні значення (бали)
F <sub>15</sub>	Планування	11,7
F <sub>1</sub>	Позитивне переформулювання та особистісне зростання	10,9
F <sub>14</sub>	Пригнічення конкуруючої діяльності	10,8
F <sub>4</sub>	Використання інструментальної соціальної підтримки	10,7
F <sub>5</sub>	Активний копінг	10,5
F <sub>3</sub>	Концентрація на емоціях та активний їх прояв	10,4
F <sub>13</sub>	Прийняття	10,4
F <sub>8</sub>	Гумор	10,3
F <sub>2</sub>	Уявний відхід від проблеми	10,2
F <sub>11</sub>	Використання емоційної соціальної підтримки	9,95
F <sub>10</sub>	Стимування	9,9
F <sub>9</sub>	Поведінковий відхід від проблеми	9,4
F <sub>6</sub>	Заперечення	8,3
F <sub>12</sub>	Використання «заспокійливих»	6,9
F <sub>7</sub>	Звернення до релігії	4,8



Отже, можна зробити висновок, що для геймерів характерні наступні види копінг-стратегій: планування (11,7), позитивне переформулювання та особистісне зростання (10,9), пригнічення конкуруючої діяльності (10,8), використання інструментальної соціальної підтримки (10,7). Менше ними використовуються такі копінги як: активний копінг (10,5), концентрація на емоціях та активний їх прояв (10,4), прийняття (10,4), гумор (10,3), уявний відхід від проблеми (10,2), використання емоційної соціальної підтримки (9,95) та стримування (9,9), поведінковий відхід від проблеми (9,4), заперечення (8,3), використання «заспокійливих» (6,9) та звернення до релігії (4,8).

Високі показники стратегії «планування» можуть бути пов'язані зі схильністю геймерів дотримуватися вже певного плану дій під час проходження етапів гри, тому і в реальних ситуаціях вони надають перевагу вже заздалегідь створеним «інструкціям». Стратегія «позитивного переформулювання та особистісного зростання» полягає в спробах геймерів переосмислити стресову ситуацію в позитивному руслі, дана стратегія концептуально подібна до стратегії «гумор», що полягає в жартах з приводу ситуації. Стратегія «пригнічення конкуруючої діяльності» проявляється у геймерів у вигляді уникання відволікання на інші види активності для успішного вирішення певної ситуації. Дана стратегія яскраво проілюстрована ситуаціями, коли геймери можуть годинами не відволікатися навіть на певні фізіологічні потреби, повністю зосереджуючись на ігровому процесі.

Результати дослідження, отримані за методикою діагностики механізмів психологічного захисту «LSI» Плутчика-Келлермана-Конте представлені на рисунку 1.

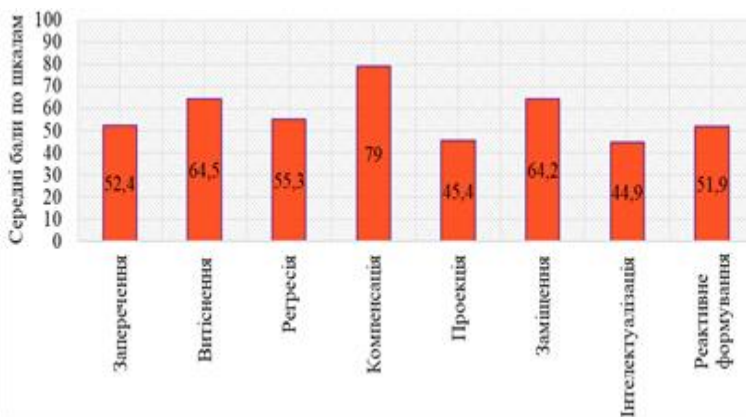


Рис. 1. Середні значення прояву механізмів психологічного захисту геймерів за методикою «LSI» Плутчика-Келлермана-Конте

Отже, як видно з рис. 1, було встановлено, що для геймерів найбільш характерні такі види психологічних захистів, як компенсація (79), витіснення (64,5) та заміщення (64,2); в свою чергу менше ними використовуються наступні захисти: регресія (55,3), заперечення (52,4), реактивне формування (51,9), проекція (45,4) та інтелектуалізація (44,9).

Захисний механізм «компенсація» полягає в компенсаторних спробах подолання геймерами фруструючих чинників шляхом їх задоволення в інших сферах, або пошуках відповідної їм заміни у вигляді реальних або уявних об'єктів. «Витіснення» – це механізм психологічного захисту за рахунок якого неприйнятні для «Супер-Его» імпульси (бажання, думки та почуття, що викликають фрустрацію) витісняються у несвідоме. Варто зазначити, що в теорії авторів методики дана шкала містить концепцію захисного механізму «ізоляція», при якому психотравмуючий досвід хоча і усвідомлюється особистістю на когнітивному рівні, проте стани афекту та тривоги ізолюються та витісняються. В свою чергу, механізм психологічного захисту «заміщення» полягає в перенесенні подавлених емоцій на більш доступний об'єкт або суб'єкт, ніж той, що викликав дані фруструючі переживання. Так, багато геймерів використовують гру як місце, де вони можуть дати вихід своїм негативним емоціям та переживанням. Механізм психологічного захисту «регресія» полягає у

використанні геймером більш ранніх та примітивних патернів поведінки в ситуації фрустрації, таким чином намагаючись знизити відчуття тривожності.

У результаті статистичної обробки результатів дослідження було встановлено двосторонні від'ємні кореляційні зв'язки між механізмом психологічного захисту «витіснення» та наступними шкалами: позитивна переоцінка ( $r = -0.61$  при  $p \leq 0.05$ ) та самоконтроль ( $r = -0.35$  при  $p \leq 0.05$ ). В свою чергу, додатні кореляційні зв'язки було виявлено між шкалами витіснення та дистанціювання ( $r = 0.38$  при  $p \leq 0.05$ ), уявного відходу ( $r = 0.37$  при  $p \leq 0.05$ ), втечі-уникнення ( $r = 0.5$  при  $p \leq 0.01$ ) та використання «заспокійливих» ( $r = 0.46$  при  $p \leq 0.01$ ). Окрім того, варто зазначити існування додатних зв'язків між шкалами регресії та уявного відходу ( $r = 0.43$  при  $p \leq 0.01$ ) й використання «заспокійливих» ( $r = 0.34$  при  $p \leq 0.05$ ).

Було встановлено двосторонні додатні кореляційні зв'язки на рівні  $p \leq 0,01$  між механізмом психологічного захисту «інтелектуалізація» та наступними видами копінгів: позитивним переформулюванням та особистісним зростанням ( $r = 0.54$ ), прийняттям ( $r = 0.44$ ), гумором ( $r = 0.44$ ) та прийняттям відповідальності ( $r = 0.42$ ), плануванням ( $r = 0.6$ ) та активним копінгом ( $r = 0.55$ ).

**Висновки з проведеного дослідження.** У системі копінг-стратегій геймерів найбільше переважають копінги, що мають деструктивний та дезадаптивний вплив на особистість. Використання неадаптивних копінг-стратегій пов'язано насамперед з рівнем розвитку в особистості геймера відповідних неконструктивних механізмів психологічного захисту. Високі показники витіснення та заміщення детермінують надмірне використання геймерами таких копінгів, як втеча-уникнення та дистанціювання. Окрім того, зазначені вище механізми психологічного захисту стають на перешкоді формування, а потім і подальшого використання більш адаптивних копінг-стратегій, наприклад, самоконтролю, стримування, прийняття та позитивного переформулювання. Натомість, високі показники інтелектуалізації може виступати фактором, що детермінує вибір таких адаптивних копінгів як гумор, прийняття відповідальності та активний копінг.

Проведене дослідження не вичерпує всіх аспектів означеної проблеми. Перспективами подальшого дослідження є: а) розробка

конкретних психологічних рекомендацій та програм, призначених для формування адаптивно-конструктивних копінг-механізмів геймерів та їх подальша апробація; б) вивчення особливостей прояву копінг-стратегій геймерів на різних етапах онтогенезу.

**Список використаних джерел:**

1. Белозеров С.А. Виртуальные миры MMORPG: часть II. Средство от социального и психологического неблагополучия. *Психология. Журнал Высшей школы экономики*. 2015. Т. 12, №1. С. 71-89.
2. Войскунский А.Е. Психология и Интернет. Москва: Акрополь, 2010. 439 с.
3. Исаева Е.Р. Копинг-поведение и психологическая защита личности в условиях здоровья и болезни: монография. СПб.: СПбГМУ, 2009. 136 с.
4. Останина Н.В. Подходы к классификации копинг-поведения в научной литературе. *Известия РГПУ им. А. И. Герцена*. 2008. Т. 70, № 2. С. 127-131.
5. Солдатова Г.У., Рассказова Е. И. Чрезмерное использование интернета: факторы и признаки. *Психологический журнал*. 2013. Т. 34, № 4. С. 105-114.
6. Хазова С.А. Копинг-ресурсы субъекта: основные направления и перспективы исследования. *Вестник Костромского государственного университета*. 2013. Т. 19, №5. С.188-191.
7. Шведчикова Ю.С. Особенности социальной компетентности геймеров в юношеском возрасте. *Вестник ПГГПУ. Психологические и педагогические науки*. 2015. №1. С. 76-86.
8. Anderson C. A. Ithori N., Bushman B. J., Rothstein H. R. et al. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological Bulletin*. 2010. Vol. 136, № 2. P. 151-173.
9. Colzato L.S. van den Wildenberg W.P., Zmigrod S., & Hommel B. Action video gaming and cognitive control: Playing first person shooter games is associated with improvement in working memory but not action inhibition *Psychological Research*. 2013. Vol. 77, № 2. P. 234-239. DOI: [10.1007/s00426-012-0415-2](https://doi.org/10.1007/s00426-012-0415-2)

10. Green S., Bavelier D. Action computer game modifies visual selective attention. *Nature*. 2003. Vol. 423, № 6939. P. 534-537.

11. Mishra J., Zinni M., Bavelier D., & Hillyard S.A. Neural basis of superior performance of action videogame players in an attention-demanding task. *Journal of Neuroscience*. 2011. № 31(3). P. 992-998.

### **Spysok vykorystanykh dzherel:**

1. Belozеров, S.A. (2015). Virtualnye miry MMORPG: chast II. Sredstvo ot social'nogo i psihologicheskogo neblagopoluchija [Virtual World of MMORPG: Part II. Remedy for Social and Psychological Ill-Being]. *Psihologija. Zhurnal Vysshej shkoly jekonomiki Psychology. Journal of the Higher School of Economics*, 12, 1, 71-89 [in Russian].

2. Vojskunskij, A.E. (2010). Psihologija i Internet [Psychology and Internet]. M. : Akropol' [in Russian].

3. Isaeva, E.R. (2009). Koping-povedenie i psihologicheskaja zashhita lichnosti v uslovijah zdorov'ja i bolezni [Coping behavior and psychological protection personalities in the conditions of health and disease]. SPb. : SPbGMU [in Russian].

4. Ostanina, N.V. (2008). Podhody k klassifikacii koping-povedenija v nauchnoj literature [Approaches to the classification of coping behavior in the scientific literature]. *Izvestija RGPU im. A. I. Gercena Izvestia: Herzen University Journal of Humanities & Sciences*, Vol. 70, 2, 127-131 [in Russian].

5. Soldatova, G.U. & Rasskazova, E.I. (2013). Chrezmernoe ispol'zovanie interneta: faktory i priznaki [Excessive use of the Internet: signs and factors]. *Psihologicheskij zhurnal Psychological Journal*, Vol. 34, 4, 105-114 [in Russian].

6. Hazova, S.A. Koping-resursy sub'ekta: osnovnye napravlenija i perspektivy issledovanija [Coping resources of the subject: the basic directions and prospects of research]. *Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta*, Vol. 19, 5, 188-191 [in Russian].

7. Shvedchikova, Ju.S. (2015). Osobennosti social'noj kompetentnosti gejmerov v junosheskom vozraste [Social competence in adolescent gamers]. *Vestnik PGGPU. Psihologicheskie i pedagogicheskie nauki*, 1, 76-86 [in Russian].

8. Anderson, C.A., Ihori, N., Bushman, B.J., Rothstein, H.R., Shibuya, A., Swing, E.L., et al. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, Vol. 136, 2, 151-173.

9. Colzato, L. S., Van den Wildenberg, W. P. M., Zmigrod, Sh. & Hommel, B. (2013). Action video gaming and cognitive control: Playing first person shooter games is associated with improvement in working memory but not action inhibition. *Psychological Research*, Vol. 77, 2, 234-239.

10. Green, S. & Bavelier D. (2003). Action computer game modifies visual selective attention. *Nature*, Vol. 423, 6939, 534-537.

11. Mishra, J., Zinni, M., Bavelier, D. & Hillyard S. A. (2011). Neural basis of superior performance of action videogame players in an attention-demanding task. *Journal of Neuroscience*, 31(3), 992-998.

**Bondar, L.V., Proskurka, N.M., Boichenko, M.M. Coping strategies of adult gamers.** *This paper describes the features of coping strategies of adult gamers. The clarification of the term “coping strategies” is introduced. Studies of the connection between coping strategies and mechanisms of psychological protection, and identification of determinants that influence their choice are given. It is especially noted that the main personal determinants of the choice of coping strategies are the following ones: “Self”-concept, emotional intelligence, age, sex and gender, social competence, belonging to small and large social groups, social experience. MMORPG “Perfect World” gamers were involved in the psychological study of the manifestation of coping strategies of adult gamers.*

*In order to study the manifestation of gamers’ coping strategies, a number of psychological tests were used, namely: the coping strategies test by R. Lazarus and the situational coping strategies test “COPE” by K. Carver, M. Scheier and J. Weintraub (adapted by O. Raskazova, T. Gordeeva and E. Osin). In addition, for the purpose of studying the mechanisms of psychological protection, the “LSI” test by Plutchik-Kellerman-Conte was used. Also, to study the socio-psychological factors impacting on choice of coping strategies by adult gamers, we conducted a survey using our own questionnaire.*

*The results of the study indicate that in the system of coping strategies of adult gamers a major role is played by copings, that have a harmful and*

*maladaptive effect on the individual. By results of the correlation analysis, it was stated that high rates of displacement and substitution determine the excessive use of such copings by gamers as escape-avoidance and detachment. Instead, high rates of intellectualization in gamers' coping strategies can determine adaptive coping choices such as humor, responsibility, and active coping.*

**Key words:** *adulthood, coping, coping-strategy, compensation, projection, defense mechanisms, gamer, stress.*

#### **Відомості про авторів**

**Бондар Л.В.**, к. психол. н., доцент, доцент кафедри педагогіки та психології професійної освіти Національного авіаційного університету, м. Київ, Україна

**Bondar, L.V.**, Ph.D. of psychology, associate professor, assistant professor of the Department of pedagogy and psychology of professional education, National Aviation University. Ukraine, Kyiv.

**E-mail:** [bondarlv@ukr.net](mailto:bondarlv@ukr.net)

**Проскурка Н.М.**, старший викладач кафедри педагогіки та психології професійної освіти Національного авіаційного університету, м. Київ, Україна

**Proskurka, N.M.**, senior lector of the Department of pedagogy and psychology of professional education, National Aviation University. Ukraine, Kyiv.

**E-mail:** [proskurka\\_nataly@ukr.net](mailto:proskurka_nataly@ukr.net)

**Бойченко М. М.**, магістрант кафедри педагогіки та психології професійної освіти Національного авіаційного університету, м. Київ, Україна

**Boichenko M.M.**, masters student of the Department of pedagogy and psychology of professional education, National Aviation University. Ukraine, Kyiv.

**E-mail:** [nickitaboychenko@gmail.com](mailto:nickitaboychenko@gmail.com)

**УДК 159.923.2:378.22-051**

**Володарська Н.Д.**

### **РОЛЬ ІНТЕРВІЗІЙНОЇ ГРУПИ У ВІДНОВЛЕННІ ПСИХОЛОГІЧНОГО БЛАГОПОЛУЧЧЯ ШКІЛЬНИХ ПСИХОЛОГІВ**

**Володарська Н.Д.** *Роль інтерв'язійної групи у відновленні психологічного благополуччя шкільних психологів. Визначена*